

Préambule

Le web peut apporter beaucoup si l'on en fait bon usage mais il peut aussi s'avérer dangereux si l'on ne sait pas faire preuve de vigilance et respecter certaines règles.

Comme ailleurs, le réseau n'est exempt de risques ni de personnes malintentionnées. Virus, spams, contenus choquants, usurpation d'identité, mauvaises rencontres, pédophilie, cyber-harcèlement, ces risques sont inhérents à la toile. Il est important de savoir s'en protéger, surtout quand on sait que les échanges et le partage d'images est l'une des activités préférées des 7-12 ans sur Internet.

Les jeunes échangent essentiellement en ligne avec des gens qu'ils connaissent, mais aussi avec des « amis d'amis », donc des personnes qui sortent de leurs réseaux de connaissance. A partir d'un certain âge, les ados ont soif de rencontres. Sachant que 20-30% d'entre eux (selon les études) vont un jour rencontrer des « inconnus » contactés en ligne, il convient d'apprendre aux plus jeunes les bons réflexes en la matière.

Une éducation au numérique est donc indispensable pour leur permettre un usage raisonné d'Internet, comme accès au savoir, en sachant éviter les comportements à risque. Savoir se protéger, être un internaute responsable, averti, curieux, créatif, n'est pas inné, cela s'apprend... Posséder certains savoir-faire ne dispense pas non plus de toute prudence. Internet n'échappe pas à la règle.

Objectifs généraux

- Eviter les comportements à risque
- Parler des risques inhérents à Internet (mauvaises rencontres, personnes malintentionnées, usurpation d'identité, pédophilie...)

Objectifs spécifiques

- Adapter son comportement aux différentes sphères de communication, publique, privée.
- Savoir se protéger (ainsi que ses données personnelles)

Domaines du B2i abordés

- Adopter une attitude responsable
- Savoir communiquer, échanger

Thèmes abordés

- Messagerie instantanée
- Pseudonyme
- Usurpation d'identité, mauvaises rencontres

Ressource utilisée

- Épisode Vinz et Lou sur Internet « Pas de rendez-vous » (2 minutes)

Versions disponibles

- Versions accessibles : langue des signes française (LSF), langage français parlé complété (LPC), sous-titrage, audio-description
- Version anglaise

Durée de l'atelier

- Entre 30 minutes et 1 heure

Modalité

- Atelier en mode collectif

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

1 Faire émerger les représentations/ la parole

Avant de lancer l'atelier, rappeler les règles de prise de parole :



- **On écoute** les autres, tout le monde doit pouvoir prendre la parole.
- **On respecte** les limites de la liberté d'expression : pas de propos injurieux, pas de moqueries. Chacun a le droit de formuler ses impressions, ses pensées, ses ressentis et ses questions en étant respecté.
- **On s'engage à ne pas répéter** les propos échangés pendant l'atelier, en particulier ceux qui auraient trait à la vie privée.

Exemples de questions, partir des représentations et connaissances des enfants :

- Qu'est-ce qu'un site de chat ? Comment cela fonctionne ? Utilisez-vous ce type de site pour discuter ?
- Connaissez-vous tous les gens avec lesquels vous discutez en ligne ?
- Qu'est-ce qu'un pseudo ? Un avatar ? Pourquoi les utilise-t-on ?
- D'après vous, est-ce facile et courant de mentir sur son identité sur Internet ? Pourquoi certains le font-ils ?

Quelques conseils

- Ces questions, non-exhaustives, ont pour objectif de **faire émerger les représentations** des enfants. Les inviter à **s'exprimer spontanément** permet de faire un premier état des lieux de leurs idées et ressentis.
- Pour comparer et voir l'évolution des représentations des enfants au cours de l'atelier, **noter quelques-unes de leurs réponses** au tableau afin de pouvoir les réutiliser en fin d'atelier et permettre un retour réflexif.

2 Projeter le dessin animé et analyser le scénario

- Projeter au groupe le dessin animé une première fois pour un visionnage collectif.
- Décrypter ensemble le scénario du dessin animé à l'aide du tableau ci-dessous.

Quelques conseils

- Après un **premier visionnage** et des questions succinctes sur la **compréhension globale** de l'épisode (« Que se passe-t-il ? Qui sont les personnages ? Que font-ils ? »), un **second visionnage** peut être fait avant l'étape plus précise de **décryptage** afin de développer une **meilleure perception des détails et des étapes** de l'épisode, mais aussi d'éclairer d'éventuelles **incompréhensions**.
- Faire le **lien entre le scénario et le vécu des enfants** permet de déclencher la parole et de confronter ces situations avec leur quotidien : « Et toi, est-ce que tu as déjà entendu des histoires comme ça ? », « Qu'as-tu ressenti ? », « Qu'aurais-tu aimé faire à la place de tel ou tel personnage ? ».

Dans les coulisses du scénario

Problématiques abordées	Éléments du scénario	Questions associées	Analyse
Messagerie instantanée	Vinz chatte avec une certaine « Fleur » qu'il ne connaît pas..	Vinz discute en ligne avec une personne qu'il ne connaît pas, est-ce sans danger ?	Sur les messageries instantanées, après avoir créé un compte, les internautes peuvent échanger des messages textuels instantanément avec une liste de contacts préétablie. Le logiciel signale automatiquement les personnes en ligne. La plupart des messageries instantanées permettent également l'usage d'une webcam (conversation visiophonique) et ont une fonction de partage de fichiers. Si une personne nous importune, il est toujours possible de la bloquer ou de la signaler à l'administrateur du site.
Messagerie instantanée	Vinz propose à son interlocutrice de se voir via une webcam mais celle-ci préfère un rendez-vous dans un parc.	Vinz est-il prudent de proposer une webcam avec une personne qu'il ne connaît pas ? Et quand on connaît la personne, doit-on aussi être vigilant ?	Même s'il est tentant de vouloir voir son interlocuteur, il est déconseillé d'utiliser une webcam avec des inconnus. La prudence commande de ne communiquer qu'avec des personnes que l'on connaît bien et qui ont toute notre confiance.
Dissimulation d'identité, mauvaise rencontre	A sa grande déconvenue, Vinz découvre que Fleur n'est pas la jolie jeune fille escomptée... Heureusement la police veille !	Vinz accepte sans difficulté un rendez-vous avec une « inconnue » dans un parc. A sa place te serais-tu méfié ? Pourquoi ? Qu'aurait dû faire Vinz pour se rendre à ce rendez-vous ? Pourquoi Fleur a-t-elle menti sur sa véritable identité ? Pourquoi cet homme a-t-il choisi ce pseudo ?	Le risque de voir des personnes mal intentionnées se faire passer pour des mineurs existe. Derrière un clavier, on peut toujours mentir sur son âge, son apparence ou son lieu d'habitation. En cas de propos ou de comportement suspect, on peut toujours « bloquer » l'accès à un interlocuteur, une option qui permet de fermer la porte aux intrus. Si on accepte un rendez-vous avec un(e) inconnu(e), il est essentiel d'y aller accompagné et de proposer une rencontre dans un lieu public, visible de tous

3 Proposition d'activité

Visionner à nouveau le dessin animé après ce travail de décryptage. Les enfants pourront ainsi avoir le plaisir de regarder l'épisode sous un nouveau jour. Puis, proposer-leur cette activité :

Objectifs

- Adapter son comportement au mode de communication, privé ou public.
- Connaître et appliquer les règles de vigilance en matière de communication
- Savoir « dire non » et se protéger

Déroulé de l'activité

- Proposer **un jeu de rôle**, mettant en scène deux personnes chattant.
- Inviter les enfants à imaginer et à jouer des situations où l'un des deux protagonistes n'a **pas un comportement adéquat** (il ment sur son identité, insiste pour une séance avec webcam, un rendez-vous...)
- Les inviter à réfléchir sur **la notion de comportement suspect**. Quels sont les indices qui peuvent les alerter ? Comment vérifier l'identité d'un contact ? Les amis de nos amis sont-ils toujours nos amis ?
- Les interroger sur **leur capacité à dire non**. Ose-t-on toujours dire non à un ami d'un ami qui se prétend notre ami ?

Quelques conseils

- Lors du temps d'échange, **noter au tableau** quelques-unes des **idées des enfants** permettra de leur donner des **pistes de réflexion** et des **exemples** pour la suite de l'activité.
- Si nécessaire, préciser à nouveau qu'il n'est **pas question d'évaluation**. Chacun a le **droit de se tromper** et d'avoir son propre avis. Toutes les idées sont les bienvenues et seront discutées ensuite ensemble.
- Le travail en binôme favorise les **interactions** entre les enfants. Elle leur permet d'**échanger leurs points de vue**, de **comparer leurs réponses** et de **coopérer pour apprendre ensemble**.... Un peu comme sur un site d'apprentissage collaboratif

Jouer au défi interactif associé

- **Défi « Pas de rendez-vous », un quiz interactif autour des usages et des risques d'Internet.**

Cette activité permettra de valider la compréhension des messages véhiculés par l'animation.

4 Les messages clés à retenir

En fin d'atelier, en reprenant leurs représentations initiales, demander aux enfants ce qu'ils ont retenu, si leurs représentations ont évolué au cours de l'atelier, ce qu'ils pensent maintenant, ce qui a changé pour eux. Cette étape peut se faire aussi bien à l'oral qu'à l'écrit.

Il est également possible de distribuer aux enfants cette courte liste de messages clés à retenir, à coller dans leur cahier, par exemple.

- Derrière un clavier, il est très facile de mentir, sur son identité ou ses motivations, **n'accepte pas de rendez-vous avec des inconnus.**
- Si tu souhaites absolument rencontrer une personne, connue sur Internet, **choisis un lieu public** et surtout **fais-toi accompagner** d'un adulte en qui tu as confiance.
- Internet est un espace qu'on peut partager mais **il reste public.** Rien n'empêche une personne malintentionnée de diffuser des propos, des images ou des vidéos échangées sur un site de chat.
- **Les amis de tes amis ne sont pas forcément tes amis.** Quand une personne inconnue te contacte, tu restes prudent et tu la « bloques » en cas de doute.
- Rappelle-toi que **tu as le droit de dire « non »** quand tu n'as pas envie, ou que quelque chose te semble bizarre.
- Des paroles ou des propositions suspectes ? **Tu ne réponds pas et tu supprimes le contact.**
- **Pas de diffusion d'images suggestives ou ridicules** ni de séance Webcam "olé olé" avec des inconnus. Elles peuvent être enregistrées et rediffusées un jour.
- Ne transmets **pas d'informations sur un ami sans son autorisation.**
- **Pour chatter, il faut être responsable... de soi et des autres !**

5 Autres ressources Tralalere disponibles

SERIE VINZ ET LOU SUR INTERNET

- **Episode « Le chat et la souris »** sur les usages et les risques de dissimulation d'identité des messageries instantanées.
 - **Episode « Pseudo 007 »** sur l'anonymat et l'impunité supposés d'Internet (surfer laisse des traces !).

Portail www.InternetSansCrainte.fr

- et en particulier l'espace 7-12, l'espace enseignants et la plateforme d'auto-formation, **ainsi que le jeu Vinz et Lou « Apprendre Internet ensemble, c'est plus sûr »**